GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

AGB-AXBJ-JPN



BMO
BLACK MATRIX ZERO
ブラックマトリクス ゼロ

取扱説明書

InterChannel

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ブラックマトリクスゼロ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

目次

Story ストーリー

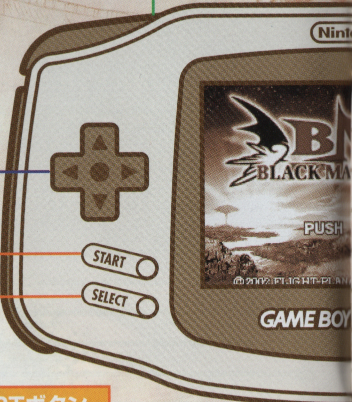
白き羽を持ち「天使」と呼ばれる種族。
黒き羽を持ち「悪魔」と呼ばれる種族。
そして羽を持たない「人間」の3つの種族が共存する
混沌とした世界。ある目的のために、
「白き羽」に連れ去られた一人の少女・・・
幼なじみの彼女を救うべく旅だった
少年の冒険は、やがて世界を震撼させる
巨大なうねりへと変わっていきます。



操作方法

■十ボタン

●カーソルの移動／数値の振り分け
（レベルアップ時等）



■SELECTボタン

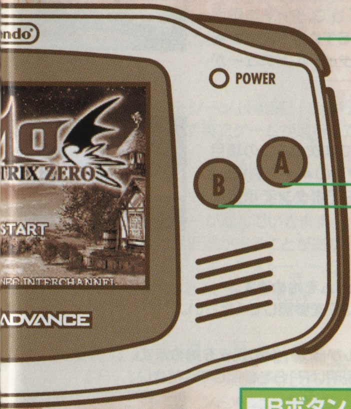
●使用しません

■STARTボタン

●システムメニューを開く／
各画面を終了（最終決定キー）

■Lボタン／Rボタン

●ユニット切替（編成・戦闘時等）／
メッセージ送り



■Bボタン

●キャンセル／
戦闘中自軍ユニットにカーソル
を合わせて長押しすることで
向きを変更

■Aボタン

●決定／メッセージ送り

■ゲームのはじめ方

●カートリッジのセット



カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、**STARTボタン**を押してください。タイトルメニューが表示されます。

●タイトルメニュー

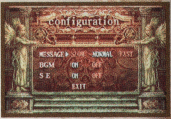


タイトルメニューには次の3つの項目があります。**+ボタン**の▲▼で選択し、**Aボタン**か**STARTボタン**で項目を決定します。

・**NEW GAME**
物語の最初からゲームを始めます。
ゲームの進め方はP7を参照してください。

・**LOAD GAME**
セーブしたファイルからゲームの続きを始めます。
ロードのくわしい説明はP18を参照してください。

・**CONFIG**



ゲームの設定変更(コンフィグ)を行います。
変更したい項目を**+ボタン**の▲▼で選択し、**Aボタン**で決定してください。
また、設定変更は、ゲーム中のシステムメニューからも行うことができます。

MESSAGE：メッセージの表示速度を変更します。
BGM：BGMのあり・なしを設定します。
SE：効果音のあり・なしを設定します。
EXIT：設定変更を終了します。Bボタンを押すことで終了することもできます。

■ゲームの進め方



あなたは主人公「カイン」となって、幼なじみの少女「マティア」を助け出すための冒険の旅へと出ます。旅の間に共に戦う仲間を増やし、武器や防具を手にする事や成長する事でパワーアップを続けていきます。

ゲームは「イベントシーン」「戦闘」「自由行動」の3つで構成されており、これを繰り返す事でゲームが進行していきます。

●イベントシーン



イベントシーンでは、仲間たちとの会話によってストーリーが進んでいきます。会話の途中で選択肢が出ることがありますが、その選択によってストーリーの展開に影響が出ることもあります。

●自由行動



街の住人との会話や「自由戦闘」(くわしくはP18を参照してください)を行えるほか、コマンドメニューを開き、コマンドの選択を行うことができます。コマンドメニューは**STARTボタン**で開くことができます。

●戦闘

カイン達をユニットとして操るシミュレーションゲームで、各戦闘ステージの最初に表示される勝利条件を満たす事により、次のイベントシーンや、自由行動へと進めます(くわしくはP14を参照してください)。「戦闘」の前には「戦闘準備」や「出撃準備」を行います。

ゲームの遊び方

■自由行動・戦闘準備中のコマンドメニュー①

自由行動中や、戦闘準備中には、次の7つのコマンドが使えます。



●状態

状態画面を開き、ユニットのステータスを確認する事ができます。また、**+ボタン**でユニットを選択し、**Aボタン**を押すとサブメニューが開き、『装備』『魔法』を選択することができます（サブメニュー内では、**L**および**Rボタン**でユニットを変更できます）。状態画面に表示されるパラメータは以下の通りです。



①LV

ユニットの総合的な強さ。

②HP

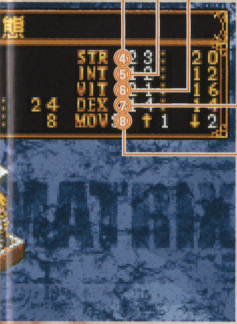
体力。
左が現在値、中が最大値、右が装備品などの効果前の値です。

③BP

バイオポイント所持量。
左が現在値、中が最大値、右が装備品などの効果前の値です。
バイオポイントは魔法を使ったり、儀式を行うたびに消費されます。

⑨攻撃タイプ

そのユニットの攻撃タイプを示しています。
これにより装備できる武器タイプが決まります。



④STR
腕力。
物理攻撃力に影響をあたえます。

⑤INT
知力。
魔法効果に影響をあたえます。

⑥VIT
生命力。
防御力に影響をあたえます。

⑦DEX
器用さ。
行動に関する確率全般に影響をあたえます。

⑧MOV
戦闘時の移動力。
左は平地、↑は高地、↓は低地への移動力を示しています。

⑩武器タイプ
現在装備している武器のタイプです。

■状態画面のサブメニュー

●装備

装備画面で装備したい項目にカーソルを合わせて、**Aボタン**を押すと更にサブメニューが開き『装備』『はずす』『捨てる』『魔法』を選択する事ができます。



・装備
装備可能なアイテムの一覧が表示されるので、アイテムを選択し、**Aボタン**で決定します。

・はずす
現在装備している防具、アクセサリーを外します。武器は外すことができません。

・捨てる
現在、装備している防具、アクセサリーを捨てます。武器は捨てることができません。

・魔法
魔法画面を表示します。

●魔法

魔法画面には、選択されたユニットが使える魔法名・効果・消費BP・射程距離、効果範囲が表示されます。



■自由行動・戦闘準備中のコマンドメニュー②

●儀式

『儀式』は、バイオポイント（BP）を消費して、武器に封印されている潜在能力の1つを覚醒させます。複数の潜在能力は同時に覚醒させることはできません。

また、ほかの潜在能力を覚醒させると、もとの潜在能力と切り替わります。『儀式』を選択すると、ユニットが身につけていない武器リスト『倉庫』が表示されます（『倉庫』に何も無い場合は、各ユニットが身につけている『装備武器』が表示されます）。儀式をおこないたい武器にカーソルを合わせ、**Aボタン**を押すとサブメニューが開き『剣血』『凝血』『装備武器（または倉庫）』を選択する事ができます。



・剣血

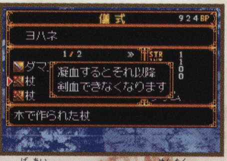
その武器に封印されている潜在能力と覚醒させた場合のヒントがでます。覚醒させたい潜在能力にカーソルを合わせて、**Aボタン**を押すと確認メニューが開きますので、剣血させる場合は『はい』をさせない場合は『いいえ』を選択してください。（★マークがついた潜在能力を再度覚醒させる場合は、最初に覚醒させた時の1/2のBPを消費します。）



・凝血

2つの潜在能力を覚醒させた武器におこなうことができます。一度確認メッセージが開いた後、2つの潜在のうちどちらかを選択し**Aボタン**を押すと、確認メニューが開きますので、凝血させる場合は『はい』をさせない場合は『いいえ』を選択してください。

凝血は剣血より大きく武器パラメータが変化しますが、それ以降、潜在能力を変更することはできません。



ゲームの遊び方

■自由行動・戦闘準備中のコマンドメニュー③

●アイテム

持っているアイテムの一覧を開き、確認することができます。また、アイテムを選択して**Aボタン**を押すことによりそのアイテムを捨てることができます。

●ショップ（自由行動中のみ）

ショップの店員が現れ、アイテムの売買を行えます。カーソルを動かして、ショップ店員と話すことでも、同様に行えます。



●潜在一覧

今までに覚醒させたことのある潜在能力の名前、効果を確認できます。



●システム

『セーブ』『ロード』『コンフィグ』を行います。『セーブ』『ロード』についてはP18を、『コンフィグ』についてはP6を参照してください。

●出る（自由行動中のみ）

自由行動中のみの選択です。選択するとイベントシーンに移ります。

●出撃（戦闘準備中のみ）

戦闘準備中のみの選択です。選択すると出撃準備に入ります。

■出撃準備

出撃の準備として、『編成』と『BP振分』を行います。

●編成

出撃するユニットを選びます。画面右上の数値の右側が出撃できる最大ユニット数、左が現在選択しているユニット数を表しています（剣マークがついているユニットは強制参加です。）。
ユニットにカーソルを合わせて**Aボタン**を押すとサブメニューが開き『参加（不参加）』『装備』『魔法』が選択できます。
戦闘に参加させるユニットを決定させたら**STARTボタン**で次の『BP振分』に進みます。

●参加（不参加）

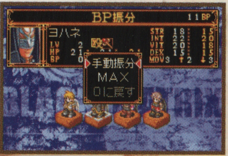
ユニットを戦闘に参加させます。参加表示中のユニットの場合は『不参加』になり**Aボタン**を押すと戦闘不参加になります。

●装備／魔法

くわしくはP10を参照してください。

●BP振分

出撃ユニットにBPを振り分けます。自動で振り分けられますが、手動で分けたい場合は、確認メニューで『いいえ』を選び、任意に振り分けます。振り分けたいユニットにカーソルを合わせ**Aボタン**を押す事で『手動振分』『MAX』『0に戻す』が選択できます。
振分が終わったら**STARTボタン**で戦闘が開始されます。

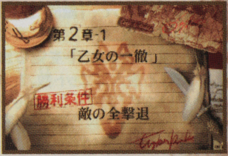


・手動振分
+ボタンの◀▶でBPの増減ができ**Aボタン**で決定です。

・MAX
そのユニットの最大BPまで振り分けます。

・0に戻す
そのユニットに振り分けられていたBPを0に戻します。

■戦闘①

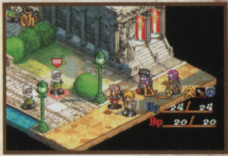


プレイヤーは「ターン」と呼ばれるユニットにコマンドを出せる間に、各ユニットを操作し、敵と戦います。プレイヤーが自分のターンを終了すると、今度は敵側のターンとなり、敵のユニットが自動で動き始めます。これを交互に繰り返し、プレイヤーが各戦闘の最初に表示される「勝利条件」を満たすと、次のイベントに進め、プレイヤーの全ユニットが行動不能になると、ゲームオーバーとなります。

●画面情報

＋ボタンでカーソルを動かす事により、さまざまな情報を得る事ができます。

・高さ



カーソルの位置の地形の高さが画面左上に表示されます。「0h」が最も低い所で、数字が大きい方が、高い場所になります。高さは、ユニットの移動量に大きな影響をあたえます。

・ユニット状況

敵味方とわず、カーソルを合わせる事で、レベル、攻撃タイプ、武器タイプ、待機型、体力、バイオポイントが表示されます。また、敵にカーソルを合わせ、**Aボタン**を押すことで、敵の装備を見られます。

●初期配置変更



+ボタンでカーソルを動かし、**Aボタン**で初期配置を変えるユニットを選びます。**+ボタン**で移動先を決め、**Aボタン**を押す事でユニットの位置を変更します。**STARTボタン**を押すと、初期配置が終わり、戦闘に入ります。

●PLAYER　TURN



プレイヤーのターンになると、自軍のユニットを動かす事ができます。**+ボタン**でカーソルを動かし、**Aボタン**で自軍のユニットを選ぶと「BP補給」を除く6つのコマンドが1ターンにつき2回使えます。ただし、同一のターンで同じコマンドは使えません。また、BP補給を使うと、同一のターンでは他のコマンドは使えません。

・移動

そのユニットが移動できる範囲（青のマス）が表示されます。**+ボタン**でカーソルを動かし、**Aボタン**を押すと、ユニットが移動します。

・攻撃

そのユニットが武器で攻撃できる範囲（赤のマス）が表示されます。**+ボタン**でカーソルを動かし、**Aボタン**を押すと、赤のマスの上の敵ユニットを攻撃できます。

・魔法

そのユニットが持っている魔法メニューが開き、現在使える魔法が白文字で表示されます（魔法の発動に必要なBPが足らないと暗く表示されます）。**+ボタン**の▲▼で魔法を選ぶと、その魔法をかける事のできる範囲（緑のマス）が表示されます。**+ボタン**で魔法をかけるマスを選ぶと、さらにその周りに影響をおよぼす範囲を表示します（赤のマス）。

・道具



自軍全体で共用している道具箱の中にある道具を使います。その道具を使うユニットを中心に、効果をおよぼす事のできる範囲（赤のマス）が表示されるので、**Aボタン**を押して使用します。

・状態

そのユニットの状態や装備を見ます。

・BP補給

その戦闘中に得られたBPを割り当てます。BP補給を使うと、そのターン内では新たなコマンドは使えません。

・待機型

敵ターンの時に敵から攻撃を受けた際のリアクションを設定します。

■戦闘②

●戦闘メニュー

プレイヤーターンの間に**STARTボタン**を押すと、戦闘メニューが表示されます。



・ターン

プレイヤーのターンを終了させ、敵のターンになります。

・ユニット一覧

敵味方をとわず、戦闘中のユニットの状態を一覧表で見られます。



・アイテム一覧

自軍の所持するアイテムの一覧を見られます。

・潜在一覧

自軍で覚醒させた潜在能力の一覧を見られます。

・撤退

戦闘ステージから撤退します。撤退するには一定の割合の敵を倒さなければなりません。

・コンフィグ

ゲームの設定変更（コンフィグ）を行います。くわしくはP6を参照してください。

・中断

戦闘途中の中断データをセーブし、タイトル画面に戻ります。この中断データは「再開データ」としてロードできますが、一度ロードすると、自動的に消去されます。また、再開データは同時に1つしか持てません。

●ENEMY TURN

プレイヤーのターンを終了させると、敵のターンが開始されます。敵は自動に動き終えると、エネミーターンを終了させます。

■自由戦闘



自由行動中に、戦士に**+ボタン**でカーソルを合わせると、カーソルの表示が「BATTLE」に変わります。さらに**Aボタン**を押すと「自由戦闘」が行え、これによりユニットを成長させたり、BPやアイテムを入手する事ができます（自由戦闘を行うか、行わないかはプレイヤーの任意で、ストーリーの展開に影響はありません）。

■ゲームのセーブとロード

●SAVE



ゲームの進行データを記録します。自由行動中の「システム」から行い、全部で6カ所のデータを記録できます。また、すでにデータのある所にセーブを行うと、以前のデータが消去され、その上に記録されます。

●LOAD



ゲームの再開データを読み込みます。タイトルメニューの「LOAD　GAME」または、自由行動中の「システム」から行います。1から6までの番号の通常のセーブデータは何度でもロードできますが、「再開データ」は一度ロードすると、自動的に消去されます。

■BP

バイオ・ポイントの略。一種の生体エネルギーで、これを使って魔力を発動したり、武器に封印されている潜在能力を覚醒させる事ができる。敵を傷つけて得ることから、後にブラッド（血）ポイントとも呼ばれるようになる。

■羽

ヨハネやルカが持つ羽は鳥類のそれと違い、空を飛ぶ事を主目的とした飛翔翼ではなく、BPや霊的エネルギーを効率良く吸収するための器官であると共に、何らかの原因でエネルギーがオーバーロードしてしまった際の放出器官でもある。羽そのものに強力な再生力があり、あたかも意志を持っているかのように、その持ち主の生命を守る。

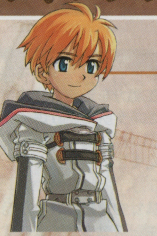
■世界樹

大地を創生した神の使いとされる巨木。形状は一般的な樹木に近いが、齢を重ねればその高さは数百メートルにもおよび、またヒトとの直接的なコミュニケーションは行えないものの、何らかの強い意志を持っている事から、植物とは異なる生命である可能性も高い。

■インセスト

「神の見えざる手」とも呼ばれる赤い紋様のようなアザを持つ者を差していう。このアザは羽の有無に関わらず、主に10代の少年少女に体の変調と共に突然浮かび上がって来るが、その原因やアザの持つ意味は不明。

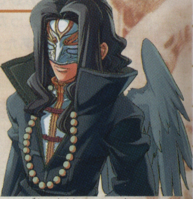
キャラクター紹介



カイン　種族：人間　年齢：16歳

本作の主人公。天使がやってくるまでは、キボートス島でマティアと共に牧畜を営んで生活していた。マティアを連れ去ろうとする天使「ベイル」と戦い瀕死の重傷を負うが、ある者の手により「翼」を移植され、再生を果たす。大陸に連れ去られたマティアを追い、ヨハネと共に海を渡る。

ヨハネ　種族：天使　年齢：不明



キボートス島の世界樹の下に住む天使。口元以外をマスクで覆い、その唇から読みとれる感情もきわめて僅か。常に冷静沈着であり、若くして自らの運命すらも客観的に受けとめている。天使にも、悪魔にも組みしない世捨て人の様な男だが、なぜかカインとマティアには心を開いている。



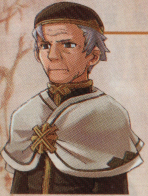
マティア　種族：人間　年齢：16歳

天使が現れるまでは、カインと一緒にキボートス島で暮らしていた少女。「神の見えざる手」が体に浮かびあがったため、プロデヴォン教団に連れ去られてしまう。木々と言葉を超えた何かで対話する不思議なチカラがある。



ニコ　種族：人間　年齢：14歳

キボートス島に住む、とても臆病な少年。しかし、手近なものでなんでも作ってしまう程に手先が器用。孤児だったが、今は教会で神父の手伝いをしている。



フリエ神父　種族：人間　年齢：52歳

島に1つだけある小さな教会の神父。絶海の孤島ともいえるキボートスでは、流行病で親を亡くした子供が多く、神父はその子らの面倒をみている。厳しい自然環境の中で生きていくために、子供達には厳しく接しており、周囲の人間から冷酷に見られることも。

メフィスト　種族：不明　年齢：不明



ヨハネと共に世界樹の下に住んでいる。獣のような容姿で、かなり衰弱しており、生命エネルギーに満ちあふれた世界樹と同化することにより生命を保っている。ヨハネを除けば、カインとマティアだけに心を許している。



ルカ　種族：悪魔　年齢：不明

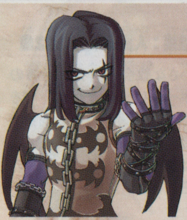
黒き翼を持つ悪魔族の少女。非常にストレートで奔放な性格。ステイに対し挑発的な態度をとり、反応を楽しむような余裕を見せたかと思うと、時折制御をなくし、破壊的な行動をとるなど、不可解な一面を見せる事が・・・。なぜかカインに協力的だが・・・？



ザイオン　種族：悪魔　年齢：不明

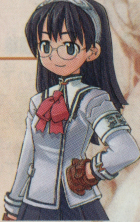
ルカと行動を共にする悪魔族の青年。時折、破壊的な行動を取るルカを抑える役回り。一見クールな印象だが、誰に対しても乱暴な言動が多く、態度もそっけない。が、ルカに対しては強く出られないという一面も。

キャラクター紹介



アラギ　種族：悪魔　年齢：不明

ルカ、ザイオンと同じ悪魔族。異食症で、常に岩塩を喰らっている。狂気的な話し方をするが、知識は豊富で、単におかしいだけではなさそう・・・。非常に神出鬼没で、現れる度カインに対し挑発的な態度をとる。



ステイエン　種族：人間　年齢：16歳

教会の下働き兼、対悪魔の僧兵として働いていた少女。ハキハキした性格で、周囲からは「ステイ」と呼ばれる。とある事件でカインらに救われ、行動を共にするようになる。姉と弟がいるが、一緒には暮らしていない。何か理由があるようだが・・・?



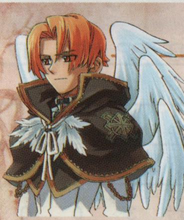
エクサル　種族：人間　年齢：24歳

幼い頃に両親を亡くし、ヴァルトスに命を救われて以来サイファーパンクに参加するようになる。口調は軽薄だが、聡明な所もあり、血のつながっていないリリスにも兄のように優しく接する。



ヴァルトス　種族：不明　年齢：不明

プロデヴォン教団に抵抗する地下組織"サイファーパンク"の指導者。寡黙。黒き翼を持ち、たぐいまれな能力を持つが、その正体は不明。



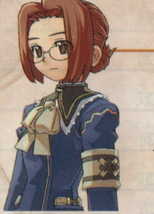
ベイル 種族：天使　年齢：不明

プロデヴォン教団のエリート。六翼を持ち、天使の中でも高い能力を有する。翼を持たない人間を見下しており、同時に、我々が導かなければならないと信じている。キボートスでインセストであるマティアを発見、大陸へと連れ去る。軍人気質で、非常に「堅い」人物。

シリア 種族：天使　年齢：不明



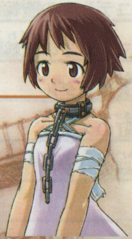
四翼を持つ天使。カインらと、とある教会で出会い、その後行動を共にする。子育てが苦手な天使には珍しく、リリスに対し「母」や「姉」のように接する。インセストや教団に関する秘密を何か知っているようだが・・・？



カルディア 種族：人間　年齢：24歳

知性と美貌を兼ね併せた聡明な女性で、ベイルが唯一信頼している人間でもある。プロデヴォン教団に仕えるのは家族のため。しかし、ベイルに仕えているうちに密かな感情を抱くようになり、自らの置かれた状況との間で悩む。

リリス 種族：人間　年齢：10歳



「神の見えざる手」が浮かび、教会にとらわれていた。教会に様々な実験をされたらしく、ひどく衰弱しているが、それでも笑顔をたやさない健気な少女。絵を描くのがとても好きで、エクサルを兄のように慕っている。

アクセサリー

名称	価格	HP	BP	STR	INT
トビトの石	2000	5	0	1	0
ユディトの石	2000	0	5	0	1
マカバイの石	2000	5	0	0	0
エステルの石	2000	3	3	0	0
愚者の黄金	3000	3	3	1	1
トビトの指輪	4500	7	0	2	0
ユディトの指輪	4500	0	7	0	2
マカバイの指輪	4500	7	0	0	0
エステルの指輪	4500	5	5	0	0
シラの指輪	7000	0	0	3	0
バルクの指輪	7000	0	0	0	3
トビトの腕輪	7000	0	0	8	0
ユディトの腕輪	7000	0	0	0	8
マカバイの腕輪	7000	0	0	0	0
蒼のメダル	2000	0	0	0	0
紅のメダル	3000	0	0	0	0
翠のメダル	10000	0	0	0	0

VIT	DEX	説明
0	0	腕力に小さな加護を得られる
0	0	知力に小さな加護を得られる
1	0	体力に小さな加護を得られる
0	1	器用さに小さな加護を得られる
1	1	愚者の願いの込められた鉱石
0	0	腕力に加護を得られる
0	0	知力に加護を得られる
2	0	体力に加護を得られる
0	2	器用さに加護が得られる
3	0	体力、腕力に加護が得られる
0	3	知力、器用さに加護が得られる
0	0	腕力に大いなる加護が得られる
0	0	知力に大いなる加護が得られる
8	0	体力に大いなる加護が得られる
0	0	眠りを防ぐ
0	0	毒を防ぐ
0	0	麻痺を防ぐ

アイテム

名称	価格
ポーション	200
ハイポーション	1000
エリクサー	6000
ブルーキュア	100
イエローキュア	200
レインボキュア	800
血のボトル	5000
冥血のボトル	8000

説明

体力回復(小)

体力回復(大)

体力最大回復

眠り、毒、パラメータダウンを治療

麻痺、石化、BP凍結を治療

全てのステータス異常を治療

BPの一定回復(小)

BPの一定回復(大)

武器

名称	価格	射程	STR	INT	VIT
剣					
ショートソード	400	1	3	0	0
カトラス	900	1	6	0	0
ファルシオン	1400	1	8	0	5
ブロードソード	1600	1	10	0	0
パラッシュ	2200	1	12	0	0
ダマスカス	2800	1	16	0	0
カツバルゲル	3500	1	20	0	0
ツバイハンダー	4200	1	24	0	0
ダルシーソード	6000	1	30	0	-5
ルーンソード	7000	1	25	0	4
短剣					
ダガー	300	1	4	0	0
マーシーナイフ	3000	1	14	0	0
ダーマナイフ	4600	1	26	-2	10
スピア					
スピア	600	2	5	0	0
グレイブ	2100	2	8	0	0

DEX	説明
0	刃の細い剣。柄に近くなるほど刃が広い
0	片刃で刃が広い剣
0	両刃の曲刀。見た目以上に重い剣
0	それほど刃は広くなく見た目よりも軽い
0	真っ直ぐな刃を持つ剣。
0	特殊な鉱石で作られた剣。耐久力が高い
0	シンプルな両刃の剣。使い勝手が良い
0	両手で持つことが基本の剣
-10	不思議な色の刃を持つ片刃の剣
0	刃に文字が刻まれている剣
0	攻撃力のある短剣
8	呪法の刻まれた短剣。刃の色が青い
5	刃が非常に薄く名前が刻まれた短剣
0	木の棒の先に鉄の穂先がついている
0	穂先に鉄の刃がついている槍

武器

名称	価格	射程	STR	INT	VIT
パルチザン	2800	2	11	0	0
トライデント	4000	2	16	0	0
スコーピオン	6000	2	20	0	0
ルーンスピア	6600	2	25	4	0
レイピア					
レイピア	400	1	4	0	0
フルーレ	1100	1	9	0	0
弓					
ショートボウ	400	3	1	0	0
ロングボウ	600	4	3	0	0
コルルボウ	2700	3	5	0	5
蛇鱗の戦弓	3400	4	9	0	0
インドラクロス	8300	4	14	7	-15
ルーンボウ	9800	4	17	3	0
鞭					
ウィップ	380	3	2	0	0
ローズウィップ	560	3	5	0	0
血染めの戦鞭	1700	3	10	0	7

DEX	説明
0	穂先が大きな槍。重いので扱いにくい
0	穂先が3つに分かれている槍
15	両端に穂先のついている槍。軽い
0	穂先に文字の刻まれている槍
2	突き専用の細身の剣。先端が鋭い
0	突き専用の細身の剣。刀身が長く軽い
0	小さな弓。
0	ショートボウよりも大きな弓。
0	弦がゆるくなっている弓。
0	蛇の鱗で装飾された弓。
0	機械式で矢を射ると音が出る。
0	文字が刻まれている弓。
0	革で作られた鞭
0	刺の付いた鞭
7	血で染められた鞭

武器

名称	価格	射程	STR	INT	VIT
蛇腹の戦鞭	2700	3	14	0	0
月桂樹の戦鞭	3900	3	18	0	0
黒革の戦鞭	6100	3	24	0	0
ルーンウィップ	8000	3	27	5	0
斧					
アクス	600	1	8	0	0
バトルアクス	1300	1	13	0	0
ヘッドアクス	2400	1	17	0	0
カリンガ	4200	1	24	0	0
ルーンアクス	6000	1	29	4	0
杖					
杖	120	1	1	1	0
ジュエルロッド	1800	1	7	4	0
ウィングロッド	3600	1	14	10	0
龍鱗の杖	7900	1	27	15	0
フレイル					
フレイル	400	1	6	1	0
スリーテイルズ	7500	1	22	3	0

DEX	説明
0	溝の掘り込まれた鞭
0	月光に照らすと輝きを増す鞭
0	不思議な革で作られた鞭
0	柄に文字の刻まれている鞭
0	片刃の斧。素朴な作りをしている
0	戦闘向けに作られた両刃の斧
0	殴打に適した戦斧
0	ヘッドアクスの原型。素朴な作り
0	文字が刻まれている両刃の斧
0	木で作られた杖
1	宝飾の施されたロッド
3	全体が蛇の鱗で装飾されたロッド
5	翼のレリーフが施されたロッド
0	鉄球の付いた打撃武器
2	鉄球が3個ついた打撃武器

防具

名称	価格	INT	VIT
革の服	500	0	5
ローブ	500	1	2
ハードレザー	800	0	7
チェインメイル	1000	0	9
神官のローブ	800	2	6
ラメラアーマー	1500	0	12
ボゴミルの鎧	1500	2	10
逢魔のローブ	1000	3	8
鉄の胸当て	1800	0	14
カタリの鎧	2500	2	18
鮮血のローブ	2400	5	12
スペロニの鎧	3500	0	21
神座のローブ	3500	6	14

DEX	説明
0	一般的な服
0	小さな加護を得られるローブ
0	革をなめして硬くした鎧
0	鎖をつないだ鎧
0	神官御用達のローブ
0	鉄金をつないだ鎧
0	第九階級六位天使の鎧
0	魔除けの呪法を施したローブ
0	一般的な胸当て
0	第九階級五位天使の鎧
0	血を浸したローブ
0	第九階級四位天使の鎧
0	祭儀の際、着用するローブ

魔法

名称	属性	消費BP	効果持続時間	射程/昇/降
アストラル	カージ	9	40	2/1/2
ヴァンクラウド	ミュタ	23	0	3/2/2
サンドマン	フィキス	19	40	3/2/2
ストーンペトラ	フィキス	12	18	2/2/2
ドラゴネル	カージ	95	0	4/4/4
ネメシスブロウ	フィキス	65	0	4/4/4
ノースレイス	ミュタ	20	0	3/4/3
ヒール	カージ	9	0	2/2/2
ブラディカース	フィキス	15	40	2/2/2
リリム	フィキス	16	0	2/2/2
ルミナクロス	フィキス	17	0	4/3/2
ルリックガード	フィキス	11	40	1/2/2
ルリックソード	ミュタ	20	0	4/3/3
ルリックヒール	ミュタ	25	0	4/3/3
ルリックレイ	ミュタ	10	0	4/2/2
レイキュアー	ミュタ	12	0	4/3/3
レジィゴースト	フィキス	9	40	2/1/2

範囲/昇/降	説明
0/0/0	対象キャラのパラメータ25%アップ
2/1/1	毒の雲によりダメージを与える
2/1/1	対象キャラを眠らせる
0/0/0	対象キャラを石化状態にする
1/3/3	爆炎によりダメージを与える
3/5/5	光の爆発によりダメージを与える
1/1/1	氷柱によりダメージを与える
1/2/2	HPを回復する
0/0/0	凍結。BPの消費を封じることができる
1/5/5	HPを回復する
1/1/1	光弾によりダメージを与える
1/1/1	全ての魔法攻撃を1度だけ防ぐ
0/0/0	対象キャラのHPを1/4にする
1/2/2	HPを回復する
0/0/0	光柱によりダメージを与える
1/0/0	ステータス異常の回復
0/0/0	対象キャラのパラメータを25%ダウン

潜在

名称	消費BP	効果持続時間
ハボリュム	9	0
フォーカロル	9	0
フルフル	9	0
デーヴァ	17	0
リントラウ	17	0
ハウレス	15	0
アエシュマ	20	0
フォラス	20	0
アイニ	15	0
フルカス	20	0
ザロビ	15	0
バルサリゴン	20	0
グシオン	20	24
シスラウ	10	24
ゼイルナ	15	24
シャクス	20	24
ベレト	10	0
ガープ	15	0

範囲/昇/降	説明
0/0/0	カージ系小攻撃追加
0/0/0	フィキス系小攻撃追加
0/0/0	ミュタ系小攻撃追加
0/0/0	光の助力を得ることで追加攻撃
0/0/0	闇の助力を得ることで追加攻撃
0/0/0	風の助力を得られる事ができる
0/0/0	猛き力でねじ伏せることができる
0/0/0	HP吸収攻撃
0/0/0	BP吸収攻撃
0/0/0	堅固な信念を貫く事ができる
0/0/0	自分の名誉を負荷することができる
0/0/0	窮地の援助を受ける事ができる
0/0/0	堕落な精神を促す事ができる
0/0/0	一時の痛みを与える事ができる
0/0/0	動けない苦しみを与える事ができる
0/0/0	黙する痛みを教える事ができる
0/0/0	吹っ飛ばし攻撃。1マス後退させる
0/0/0	時空の共鳴を促す事ができる

潜在

名称	消費BP	効果持続時間
ダンタリオン	10	24
ムルムル	26	24
バラトロン	26	24
マレブランケ	20	24
トゥキファト	30	24
パプス	0	0
ザレン	0	6
ザルブリス	0	6
ラウム	20	0

範囲/昇/降	説明
0/0/0	ゾック消去攻撃。ゾックを無効化する
0/0/0	攻撃弱体化攻撃。相手のSTRを下げる
0/0/0	魔力弱体化攻撃。相手のINTを下げる
0/0/0	魔法攻撃回避。一度だけ魔法攻撃を防ぐ
0/0/0	物理、魔法攻撃回避
0/0/0	常時反撃。どの待機型でも必ず反撃する
0/0/0	HP回復(小)6CT毎にHPが回復
0/0/0	HP回復(大)6CT毎にHPが回復
0/0/0	武器交換。同系列の武器に限る

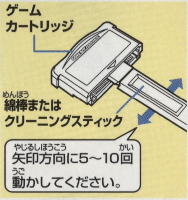
MEMO

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。



本商品に関しますお問い合わせは
TEL:03-3293-7008
平日の午後1時から６時まで。
ただし、土曜・祝祭日はお休みさせていただきます。
なお、ゲーム攻略に関するお問い合わせは
お答え致しかねますのでご了承ください。

NECインターチャネル株式会社
コンテンツ・クリエイション事業部 アミューズメントグループ